



Kelantan International Learning and Innovation Exhibition 2018 (KILIEX 2018)
15 August 2018

Analisis Penggunaan Komik *Kaifa Haluka* Sebagai Medium Mempelajari Asas Bahasa Arab

Mohammed Iqbal Badaruddin^{1*}, Muhammad Luqman Ibnul Hakim Mohd Saad², Mohd Zafian Mohd Zawawi³,
Muhamad Zaidi Zakaria⁴, Mohd Islah Mohd Yusof⁵

¹FSSR UiTM Cawangan Kelantan, ²APB UiTM Cawangan Kelantan, ³FPP UiTM Cawangan Kelantan, ⁴APB UiTM Shah
Alam, ⁵APB UiTM Seremban

¹iqbal686@kelantan.uitm.edu.my, ²luqman701@kelantan.uitm.edu.my, ³mohdzafian@gmail.com,

⁴muhazaidi@uitm.edu.my, ⁵islah3483@ns.uitm.edu.my

*Corresponding author

Abstrak: Perkembangan dunia dengan sistem teknologi maklumat dan komunikasi menjadikan pembelajaran bahasa Arab lebih fleksibel dan mudah. Walaubagaimanapun, ianya boleh menjadi isu apabila kelebihannya tidak dimanfaatkan sebagai metod pembelajaran yang berkesan. Begitu juga pembelajaran secara tradisional boleh menyebabkan pelajar bosan dan tidak bermotivasi. Sehubungan dengan itu, satu inovasi komik digital pertama dengan penggunaan dwibahasa iaitu bahasa Arab (secara transliterasi) dan bahasa Melayu diketengahkan dengan tujuan menambahbaik proses pembelajaran, khususnya bahasa Arab. Kajian ini dijalankan bertujuan untuk meninjau sejauhmana penggunaan Komik *Kaifa Haluka* berupaya dijadikan medium mempelajari Bahasa Arab. Berdasarkan tinjauan, komik '*kaifa haluka*' ini berupaya memberikan impak yang baik kepada para pelajar untuk mempelajari bahasa Arab terutamanya terminologi dan frasa asas dalam pertuturan. Penggunaan transliterasi sebagai panduan bacaan serta imbasan Qr-Code untuk mengakses video menjadikannya satu kelebihan dan novelti. Komik ini telah melalui fasa pembentangan di *Staf Invention, Innovation & Design* (SIID) UiTM Kelantan dan memperoleh pingat emas di samping anugerah ciptaan dan produk komersial terbaik. Ianya juga telah dibentangkan di *International Invention, Innovation & Design* (iiiD) di UiTM Seremban dan *Invention, Innovation & Design Exposition* (iiDEX) di Shah Alam dan memperoleh pingat gangsa. Sumbangannya dapat dilihat apabila mendapat respon penerimaan positif oleh pelajar UiTM Kelantan sebagai alat bantu belajar dan telah melalui fasa komersial untuk pengguna luar seperti guru bahasa Arab dan orang awam.

Kata kunci: Inovasi pembelajaran bahasa Arab, pembelajaran interaktif, penggunaan komik digital '*kaifa haluka*'

1. Pengenalan

Kamus Dewan Edisi Keempat (2007) mendefinisikan bahawa komik ialah buku yang mengandungi cerita yang disertai dengan gambar-gambar yang melucukan. Komik berasal daripada bahasa Inggeris iaitu comic yang bererti lucu atau jenaka. Mengikut sejarah, komik berasal daripada barat di mana ianya berkembang melalui akhbar-akhbar harian berbentuk humor dan kritikan (Nor Sakinah Ismail Zawawi (2015). Mc Cloud, (1993) menjelaskan di dalam bukunya *Understanding Comics*, komik adalah media yang berupaya menarik minat pembaca disebabkan ianya mudah difahami. Secara umumnya komik merupakan satu wadah pembacaan untuk pelbagai peringkat umur. Perkara yang membezakan antara buku bacaan dan komik adalah penulisan dan lukisan komik tersebut. Oleh itu, komik menjadi satu bahan bacaan yang lebih menarik dan efektif kerana gaya lukisan dan karektor yang direka.



2. Penerbitan komik di Malaysia

Menurut Prof. Mulyadi (2001), komik terawal yang diterbitkan di Malaysia dicatat sekitar 1930-an pada zaman penjajahan British suatu ketika dahulu (Mohamed Iqbal & Muhammad Luqman, 2017). Pelukis seperti Raja Sulaiman, S.B Ally, Ali Sanat, Abdullah Arif, Abdullah Abas, Abd. Manan dan beberapa orang pelukis banyak menghasilkan lakaran karikatur dan ilustrasi komik yang diterbitkan oleh beberapa penerbit tempatan antaranya seperti Malayan Police Magazine, Warta Jenaka, Majlis, The Straits Echo dll. (Mulyadi, 2001). Kebanyakan ilustrasi komik pada ketika itu lebih menjurus kepada kritikan sinis terhadap penjajah dan ingin menyedarkan masyarakat Melayu tentang ketuanan bangsa Melayu.

3. Pembikinan komik Kaifa Haluka

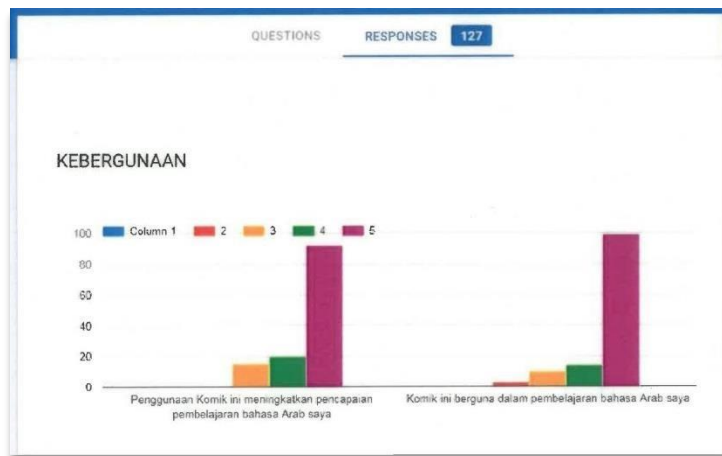
Komik ini pada asasnya dicipta bertujuan mengajak pelajar bahasa Arab mendekatinya secara interaktif di samping mengetengahkan kelainan di dalam kelas (Muhammad Luqman & Mohamed Iqbal, 2018). Pembikinan komik ini secara permulaan diterapkan dengan bahasa Arab (secara transliterasi) peringkat asas dan isi kandungan yang santai. Ciri-ciri yang mudah diakses secara online menggunakan imbasan Qr-Code dan susun atur yang menarik adalah kriteria yang menjadikannya kelihatan canggih dan novelti. Ianya juga direka untuk tujuan alat bantu mempelajari bahasa Arab (Muhammad Luqman & Mohd Iqbal, 2017). Kelebihannya dapat dilihat apabila pembaca membaca komik digital ini sambil mendengar sebutan dan dialog Arab melalui video di laman youtube. Pembikinan video juga berunsurkan pergerakan dan kesan yang menarik. Ianya dilihat berpotensi untuk dikomersialkan sebagai alat pembelajaran bahasa Arab kepada pelajar dan pengajar. Pembikinan komik ini adalah hasil kerjasama antara ahli akademik dan pelukis komik (Muhammad Luqman & Mohamed Iqbal, 2017). Kekuatannya telah dizahirkan apabila telah mendapat anugerah emas di samping 2 anugerah lain iaitu anugerah ciptaan terbaik dan anugerah potensi untuk dikomersialkan di peringkat SIID Staf Invention, Innovation and Design di UiTM Kelantan. Komik ini juga telah dibawa untuk dipertandingkan di peringkat lebih tinggi di Shah Alam mewakili UiTM Kelantan iaitu IIDEX17 Invention, Innovation and Design Exposition dan mendapat anugerah perak.

4. Permasalahan Kajian

Cabaran utama yang dihadapi oleh pelajar apabila mempelajari bahasa ke dua (L2) di mana bahasa itu tidak aktif digunakan (Abdel-Hakeem Kasem, 2016: 41). Seajar dengan itu, tenaga pengajar haruslah mencari teknik dan medium yang sesuai selari dengan perkembangan arus semasa.

5. Analisis Kajian

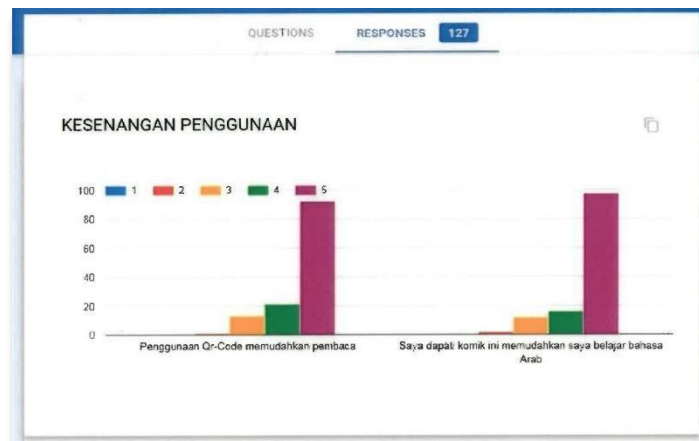
Seramai 127 responden terlibat dalam kajian ini merangkumi pelajar UiTM Kelantan. Adapun analisis dilakukan terhadap 2 aspek utama iaitu kebergunaan dan kesenangan penggunaan.



Rajah 1

Analisis Kebergunaan

Rajah 1 di atas menunjukkan hasil tinjauan terhadap kebergunaan KKH. Seramai 89 responden iaitu (70.08%) percaya bahawa penggunaan komik ini meningkatkan pencapaian pembelajaran bahasa Arab mereka. Manakala 20 (15.75%) dan 18 (14.17%) responden masing-masing berpandangan komik ini masih memberi kesan positif dan boleh dimanfaatkan sebagai medium yang berkesan. Di samping itu, 99 responden bersamaan (77.95%) beranggapan komik ini berguna dalam pembelajaran bahasa Arab mereka disusuli 16 responden (12.60%) dan 10 responden (7.87%) yang masih bersikap terbuka dengan medium ini. Manakala hanya 2 responden iaitu (1.58%) masih ragu-ragu. Secara keseluruhannya, tiada responden yang beranggapan penggunaan komik tidak memberikan kesan yang baik terhadap pembelajaran bahasa Arab mereka.



Rajah 2

Analisis Kesenangan Penggunaan

Jadual 2 di atas menunjukkan data kesenangan penggunaan KKH. Seramai 96 responden iaitu 75.59% sangat bersetuju bahawa penggunaan Qr Code memudahkan proses pembacaan. Diikuti seramai 20 responden (15.75%) yang beranggapan ianya sebagai aplikasi yang mudah digunakan. Manakala 11 responden (8.66%) yang tidak pasti. Berdasarkan pemerhatian, kesenangan penggunaan ini dinilai melalui aspek interaktif yang diterapkan di dalam komik tersebut. Ini menunjukkan penggunaan komik berada pada tahap yang memuaskan. Salah satu sebab adalah pembacaan KKH tidak hanya pada bacaan



tetapi juga melalui konsep interaktif. Di samping itu, majoriti 98 responden iaitu (77.17%) sangat bersetuju KKH memudahkan pembelajaran bahasa Arab mereka. Diikuti 17 (13.39%) dan 11 (8.66%) responden masing-masing bersetuju KKH merupakan alat yang positif untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab. Terdapat seorang responden (0.78%) yang menyatakan tidak berguna. Secara keseluruhannya, KKH berupaya memudahkan pembaca menggunakannya untuk mempelajari bahasa Arab.

6. Rumusan

Melalui analisis yang dilakukan, komik Kaifa Haluka berupaya membantu meningkatkan tahap penguasaan asas bahasa Arab terhadap pelajar. Penggunaan teknologi QR Code dilihat memberikan akses yang mudah kepada para pembaca untuk memahami dan mendalami bahasa Arab dengan efektif. Secara kesimpulannya, penggunaan komik ini mampu meningkatkan pencapaian pembelajaran bahasa Arab, khususnya pelajar UiTM Cawangan Kelantan.

Rujukan

- Abdel-Hakeem Kasem. (2016). Innovation in Language Education: Enriching Arabic Language Learner Experiences and Proficiency in 2D and 3D Environments. IOSR Journal Of Humanities And Social Science (IOSR-JHSS). Volume 21, Issue 9, Ver. 6 (Sep. 2016) PP 40-46.
- Mohamed Iqbal Badarudin & Muhammad Luqman Mohd Saad. (2017). Kaifa Haluka - Komik Bahasa Arab. Al Gazel Studio. Kamus Dewan. Cetakan (2007). Edisi Keempat: Dewan Bahasa & Pustaka.
- Muhammad Luqman Mohd Saad, & Mohamed Iqbal Badarudin. (2018). Penerapan Nilai-Nilai Islam Melalui Komik Interaktif 'Kaifa Haluka'. International Conference on Islam and Global Issues (iCIGI2018). Universiti Teknologi MARA (UiTM) Kelantan.
- Mc Cloud, C. (1993). Understanding Comics: HarperCollins.
- Muliyadi Mahamood (2001), Seni Lukis Moden Malaysia: Era Perintis Hingga Era Pluralis (1930-1990, Utusan Publication & Distributors, KL.
- Muliyadi Mahamood (2016), Gila-Gila: Gaya dan Tema Kartun (1978-2008), FSSR- Institut Terjemahan Malaysia, KL.
- Nor Sakinah Ismail Zawawi. (2015). Keberkesanan Komik Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Sekolah Menengah. Tesis Sarjana. Universiti Malaya.